

JUEGOS Y JUGUETES EN LA RIOJA

María Elisa Sánchez Sanz

.....
Juega niño con la tierra
que nunca puede dolerte.

(J. Carbonell-P. Navarrete)
"Nana de las mil cunas"

Para la redacción de estas notas hemos tomado como punto de partida el "Vocabulario Riojano" de Goicoechea y varios léxicos locales; fuimos comparando y relacionando los nombres de los juegos y juguetes riojanos con los de otras zonas de la Península. Después, convivimos durante unos días con los niños de varios pueblos de Logroño, jugamos con ellos en las plazas, nos explicaron las suertes del juego, nos enseñaron sus juguetes y, colaboraron con nosotros de tal forma, que a ellos debemos, en definitiva, la mayoría de los datos que aquí figuran.

Intetamos que hubiese una muestra representativa de informantes, tomando para ello niños de varias edades: un grupo de 5 a 9 años, otro de 9 a 12, otro de 13 a 16 y luego una amplia selección de jóvenes y de adultos, de entre los distintos lugares en que estuvimos.

Por tanto, se partió de una clasificación muy general:

1. juegos infantiles y juveniles
 - de niños y chicos
 - de niñas y chicas
2. juegos de adultos
 - de hombres
 - de mujeres

Pero, debido a la abundancia de datos y, por considerarlos más vivos, sólo vamos a describir los juegos de pequeños, si bien hacemos una sistematización de todos.

Refiriéndonos ya a los juegos y juguetes riojanos hemos observado varias semejanzas entre

éstos y los de otras zonas de la Península, aunque varíen en su terminología.

1. **Introducciones a un juego.**— Tanto los niños como las niñas inician sus juegos con varias muletillas que se repiten constantemente y que, además, sirven para indicar quién va a comenzar un juego ("ser el primero/a") o quién va a dirigirlo (que recibe el nombre de "madre" y da órdenes al resto). Veamos las fórmulas:

— pronunciando simplemente las palabras:
"Yo primero/a"

— con el juego de la "morra": ocultando las manos detrás de la espalda, las sacan con un número de dedos estirados y quién acierte de viva voz el número sacado, inicia o dirige el juego. En caso de empate, vuelve a repetirse.

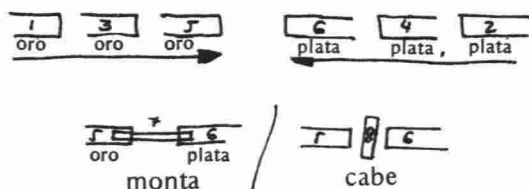
— con el de "cara y cruz": con una moneda o con una chinita mojada por una de sus caras tirada al aire y habiendo elegido cada sujeto, previamente, la "cara" o la "cruz". En Cornago observamos una variedad que son "Los pelillos" que los niños se hacen con cartas partidas y dobladas de una baraja vieja. Estos cartoncitos quedan con el "palo" de la baraja por un lado (cara) y en blanco por detrás (cruz). Los niños hacen una raya cercana a la pared que llaman "racla" en Ausejo y Arnedo y en una suerte de este juego que se llama "nicas" tiran los "pelillos" al aire contra la pared para hacer buena raya, ganando un niño todos aquellos "pelillos" que caigan (cara o cruz, según lo que hubiese elegido) y que hayan tocado la "racla". (Carlos Pérez Sáez. 6 años.— Cornago).

— echando cinco chinitas al aire, quedando ganador quien pueda atrapar más en su caída con el dorso de la mano.

— guardando en el puño una piedrecita, es-

condiendo las dos manos detrás de la espalda. Se intercambia la piedrecilla para engañar. Se muestran después las dos manos y los aspirantes dan una palmada sobre uno de los puños cerrados, si la acierta gana. (En caso de juegos de escondite, si se acierta la china, se "liga").

— puestos dos jugadores enfrentados dan varios pasos de frente a la vez que dicen: "oro", "plata", "oro", "plata"... Cuando se han aproximado suficientemente los pies se pone el del que le corresponda pisar, sobre el suyo mismo y el del compañero y diciendo "monta" y "cabe" queda vencedor, capaz de comenzar o dirigir.



2. Juegos de ejercicio.— Juegos en los que interviene, principalmente la fuerza, la velocidad y el equilibrio. Suelen ser juegos de bandos o de conjunto y suelen celebrarse al aire libre.

2.1. Lanzamiento.— Aquéllos que constan de un instrumento o juguete que ha de ser arrojado y de la fuerza del niño u hombre para lanzarlo. Generalmente son juegos sometidos a reglas.

2.1.1. Ballesta.— Es un juguete de madera y alambre que sirve para tirar flechas por medio de un arco de cuerda.

2.1.2. Flecha.— Palito cilíndrico con una punta de hierro en el extremo superior y, en el inferior, se hacen cuatro cortes iguales donde se introducen hojas de naipes. Se lanza contra algún obstáculo de madera para que se clave.

2.1.3. Honda.— Hecha con cáñamo trenzado. Se le da la medida del que va a usarla y se deja un espacio en la mitad para colocar la piedra que va a dispararse. Hoy casi ya no lo practican.

2.1.4. Cometa.— También llamada "birlocha". Es un armazón de cañas recubierto de papel con una cola hecha con cintas y sujeta al medio con un bramante largo que sirve para elevarla. También se utiliza en La Rioja un juguete que consiste en una tabla delgada, de una cuarta de larga, que se ata con una cuerda por uno de sus extremos y que mueve circularmente con violencia el aire. Produce un ruido que recibe el nombre de "zorrumba".

2.1.5. Perinola.— Peonza pequeña que se baila haciéndola girar muy rápidamente con dos dedos impulsando un manguito que existe en su parte superior. Cuando este juguete tiene forma prismática con cuatro caras marcadas con puntos, números o letras, sirve para hacer apuestas. En Cornago a este juego se le llamaba "Pom-pom" Los niños ya no lo recuerdan.

2.1.6. Trompo.— O también llamado "peón". Consiste este juguete en un cono de madera de haya que termina en una púa o clavo de hierro. Para jugar con él se le arrolla un cordón, que podría ser un cordel de embalar deshilachado, de algodón ferreteado o de cáñamo, a la panza del trompo y los niños lo lanzan para bailarlo. Formas de este juego son: a ruedo, picándolo con otros, bailándolo sobre la mano... En Cornago le llaman "trompico" y lo hacen, a veces, con una cabeza de carrete de madera. (Juan Manuel Lacarra, 10 años-Cornago). En Arnedo a la acción de tirar el trompo de punta contra una moneda o algún objeto que ha de sacarse del círculo señalado previamente se le llama "clavada" y a la acción de caer dando con la madera en el suelo o contra los objetos que están en el círculo para que salgan de él, "tangazo". Cuando un trompo choca contra otro llaman al agujero producido en Cornago, "mero". (Vicente Lacarra. 11 años; Victorino Moreno. 12 años-Cornago).

2.1.7. Canicas.— En Cornago reciben el nombre de "chivas". Consiste en meter una bolita de barro o de cristal con vetas de color llamada "pitón" en un agujero llamado "repoza" en Cervera del Río Alhama. Para ello se lanza con dos dedos, y las formas son: de tute, gua y retute. (José Fermín Escobés. 11 años-Cornago).

2.1.8. Tabas.— Consiste en tirar un huecillo a lo alto y según por qué lado caiga de sus cuatro indica a los jugadores lo que ganan o pierden. La "raineta" es el lance por el que no queda asentada por ningún lado. Los nombres de dos de sus lados son: "carne" y "culo" que dio después "culera".

2.1.9. Prime.— Modalidad de juego de pelota que se golpea con el puño a lo que también juegan los niños.

2.2. Destreza.— Aquellos juegos en los que es muy importante el equilibrio. También están regulados y cometer faltas supone "hacer malas".

2.2.1. Andar con las manos.— Juego considerado de destreza y equilibrio, consiste en sostenerse y andar con las manos puestas en el suelo y los pies en alto. Casi no se practica ya. En Anguiano se decía "hacer comedias".

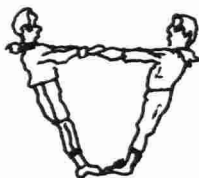
2.2.2. Cucaña.— También llamado "mayo" en Arnedo. Es un juego callejero, consistente en un palo alto, generalmente un pino o un chopo, untado previamente de jabón para que sea resbaladizo y en lo más alto se cuelgan objetos (otros juguetes) o dinero o comida, que gana quien consigue llegar hasta arriba.

2.2.3. Zancos.— Consiste en dos palos altos, de madera de haya, con dos horquillas donde se ponen y atan los pies. Los niños así ejercitan la fuerza y la habilidad. En Anguiano los niños se ensayan con los zancos de los mayores después de la fiesta de la Magdalena, con los que

quedan defectuosos y se tiran por la "cuesta de los danzadores".

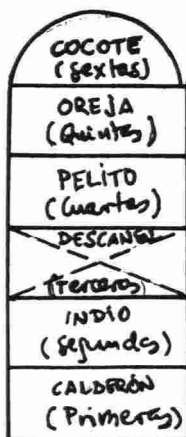
2.2.4. *Columpios*.— Acción de balancearse sobre una cuerda agarrada a dos árboles. Se cantan tonadillas. En Cornago se le llama "esco-lingo" y en Ojacastro "fundeó".

2.2.5. *Molinillo*.— Acción de girar entre dos niños/as que se dan las manos en forma de aspa y con los pies de ambos uno entre los del otro. (Dib.1).



Dibujo 1.— Niños jugando al "Molinillo"

2.2.6. *Tejo o calderón*.— El juego del "tejo" recibe varios nombres en La Rioja: "biola" en Cervera del Río Alhama; "calderón" en Logroño, "cazo" en Arnedo, "tejo del calderón" (Dib.2) y "tejo de al ocho" en Pedroso, "Semana" y "Raya larga" en Cornago y "amecas" en Rincón del Soto.



Dibujo 2.— "Tejo del Calderón" de Pedroso (Logroño)

El "tejo" es un juego de niñas consistente en saltar a la pata coja y pasar un tejuelo o piedra lisa llamada "pita" sobre varios cuadrados trazados en la tierra.

Las variantes de Cornago son mucho más sencillas que las de Pedroso. (1)

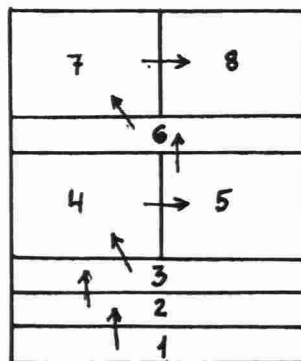
2.2.6. a) *Semana*.— Se hecha la "pita" a lunes y con un pie apoyado en el suelo y el otro a la pata coja se han de ir recorriendo los días de la semana, lanzando la piedra de lunes a martes, de martes a miércoles, de miércoles a jueves, donde hay un descanso y pueden apoyarse los dos pies, de jueves a viernes, de viernes a sábado y de sábado a domingo, y se echa fuera de tejuelo. Empiezan ahora a hacerse las "vueltas" echando la "pita" a martes y saltando directamente a martes y siguiendo el mismo esquema anterior.

Esto se irá repitiendo hasta terminar con los días de la semana pudiéndose, si no se "hacen malas", conseguir "reguletas" o descansos en uno cualquiera de los otros días de la semana (una reguleta por cada siete vueltas). (Orosia Lacarra. 9 años-Cornago). (Dib.3).

JUEVES	
MIÉRCOLES	VIERNES
MARTES	SÁBADO
LUNES	DOMINGO

Dibujo 3.— Tejo de la "Semana" de Cornago (Logroño)

2.2.6. b) *Raya larga*.— Se echa la piedra a primeras, se pasa, empujándola, a segundas, de segundas a terceras y, de terceras a cuartas se echa de "respingue", de ahí a quintas, de quintas a sextas y de sextas a séptimas también a "respingue", pudiendo poner aquí los dos pies (descanso), pasa luego a octavas, de octavas a séptimas, de séptimas a sextas, de nuevo a respingue, de sextas a quintas, de quintas a cuartas, de cuartas a terceras, de terceras a segundas y de segundas a primeras. Y se saca la "pita" fuera. En la segunda "vuelta" se echa la "pita" a segundas y se sigue el mismo esquema. Y así sucesivamente hasta la octava "vuelta", vez, en que si se termina el juego sin cometer fallos, se consigue una "reguleta" o descanso, pudiendo la niña vencedora establecerlo donde ella quiera, pero siempre de manera que dificulte las jugadas de las otras compañeras. (Begoña Peña Jiménez. 11 años-Cornago). (Dib.4)



Dibujo 4.— "Raya larga" de Cornago (Logroño)

Las niñas juegan de una en una y no suelen

(1) Existe un detallado estudio del tejo en Pedroso, presentado por Amparo Castiella al II Congreso Nacional de Etnografía y Tradiciones Populares (Págs. 260-267). Nosotros sólo daremos un dibujo de Pedroso y las variantes de Cornago.

y el salto. Consiste en ponerse un niño de “madre” apoyado en un árbol, o sentado; luego un segundo apoya su cabeza entre las manos de la “madre”; luego tras éste, se colocan otros cuatro o cinco más y, después, otros van saltando sobre éstos, gritando hasta que por fin se caen todos. Muy extendido por toda la Península, lo vimos jugar en Santo Domingo de la Calzada, Navarrete y San Millán de la Cogolla. (Dib.6).

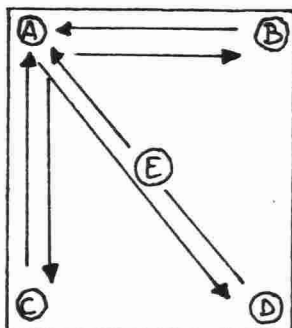
Dibujo 6.— Juego del "Cavall fort"

2.4. **Salto.**— El acto más importante es el de saltar y a veces se cantan romances.

2.4.1. *Longitud y altura*.— Saltando entre dos líneas o cintas o saltando por encima de una hoguera y jugando y saltando a su alrededor y que la en La Rioja llaman juego del “cachupín”.

2.4.2. *Pídola*.— Juegan varios niños, uno se pone de "clavo" o la "hinca" (Cornago), doblando el cuerpo hacia adelante y apoyando las manos sobre las rodillas, mientras que los otros niños apoyando sus dos manos sobre la espalda del que "hinca" y abriéndose de piernas, saltan sobre él. (José Manuel Archena. 9 años-Cornago). Aquí, además, los niños cantan una tonadilla que ya no recordaban entera:

a la una, salta la mula
a las dos, pega la coza
.... (hasta a las nueve)



Dibujo 5.— Juego de las “cuatro esquinas”

2.3.4. *Al caballo*.— Existen varias modalidades. A los más pequeñitos se les coge sobre las rodillas y se les balancea cantándoles tonadillas como:

¡Arre!, borriquito,
¡Arre!, burro, ¡arre!,
¡arre!, borriquito,
que llegamos tarde.
¡Arre!, borriquito,
vamos a Belén,
que mañana es fiesta
y al otro también.

Cuando ya son más mayores tienen un juguete con cabeza de caballo que lo meten entre las piernas y corren. También tienen la "ruleta" que en vez de cabeza tiene una rueda en la parte del palo que da en tierra. Y a veces entre varios niños forman cuádrigas.

2.3.5. "*Cavall fort*".— Así llamado en Cataluña es un juego donde se combina la carrera

Quando se pronuncia la palabra "coz" hay que dar con la pierna izquierda en las nalgas del que la "hinca". "A las cinco" se le clavan los puños en la espalda. "A las siete" se le pone encima un sombrero (el macho) que nadie puede rozar. "A las ocho" se lo quita el último que pasa. Si alguien se cae "la hinca". (Dib.7).



Dibujo 7.— "Pidola"

Una última variedad sería el juego que en Cornago se llama "pico-picotaina". Se hace entre dos niños, uno se agacha y otro se pone a caballo. El niño que está montado pone o el dedo pulgar e índice formando ángulo recto (pico) o la mano abierta (taina) y el que hace de caballo, al no poder ver la mano del de encima tenía que adivinar lo para librarse de "hincarla". También se le llama "de tijeras y dedal": con los dedos índice y corazón en forma de V (tijeras) y el dedo índice derecho (dedal) para llegar a los mismos resultados (María Pérez Lacarra-adulto-Cornago).

2.4.3. *Comba*.— Consiste en saltar al compas de tonadillas y canciones. Dos niñas "dan a la comba" y el resto salta. "Al dar" la cuerda puede balancearse o girar. "Al pasar la barca", "Al cocherito lere"...

3. Juegos sedentarios.— Se desarrollan al aire libre y se llaman así porque los niños permanecen sentados en unos y, al menos quien "la liga" en otros.

3.1. *Escondite*.— Hay varias modalidades en la Península. En La Rioja hemos recogido tres tipos:

3.1.1. *Voto*.— Un niño/a se coloca en el centro de la plaza y con una piedra que tira a pocos metros de él, espera a que sus compañeros se escondan, mientras él recoge la piedra. Empieza a buscarlos pero no puede separarse mucho de donde tiene la piedra. Cuando uno de los niños/as perseguidos llega al lugar de la piedra grita: "Voto, voto por todos mis compañeros y por mí el primero". Cuando el niño que "la liga" consigue ver a alguno grita: "Alzo la malla por... que está en...". El último en ser visto "la ligará". (Anguiano).

3.1.2. *Tresnavíos*.— La niña que "la liga" va cantando:

Tres navíos en el mar
Tres han ido a navegar
y otros tres en busca van.

Cuando ve a alguna de las compañeras grita: "Tierra descubierta"

(Anunciación Pérez Lacarra-adulta-Cornago) Jugó de pequeña. Se dejó de jugar hace unos 15 años)

3.1.3. *Decodín*.— También llamado "Recotín, recotán" ya se cita en el siglo XVII. Se juega entre niñas. La que "la liga" se arrodilla y con la cara descansa sobre el regazo de la "madre", recibiendo en la espalda palmadas de las otras niñas que cantan:

Decodín, decodán
de la vera de San Juan
del palacio en las esquinas
¿cuántos dedos hay encima?

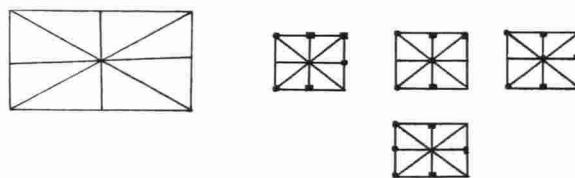
En Cuzcurrita llaman al juego del decodín "Orí" y en Arnedo "quisquiribillo".

3.2. *Disparates*.— Comienza el primer jugador haciendo una pregunta al anterior: "¿para qué sirve una llave?" y le responde "para abrir una puerta". El siguiente le preguntará a su vez "¿para qué sirve un lápiz?" y le responderá "para

escribir". Cuando ha dado toda la vuelta el desenlace consiste en ir desvelando las preguntas y las respuestas de forma que se diga: "Esta Srta. me preguntó que para qué servía una llave y esta otra me respondió que para escribir", etc.

3.3. *Prendas*.— El director del juego ordena realizar varias acciones a los jugadores que habrán de ser cumplidas.

3.4. *Tres en raya*.— Sobre el suelo se dibuja un cuadrado y se rellena con una cruz y dos diagonales y se juega entre dos personas con seis piedrecitas. Estas se colocan al azar, pero para ganar habrán de quedar las tres de uno de los jugadores en línea recta. Supone destreza intelectual y atención. (Dib.8).



Dibujo 8.— "Tres en raya"

3.5. *Alfileres*.— Existen dos modalidades:

3.5.1. Se toman dos alfileres de cabeza de colores y se guarda uno en cada mano cerrada. La otra niña tendrá que introducir un alfiler, o simplemente dejar caer, en la mano de la niña anterior y decir "a derechas", "a izquierdas". Solamente acertará si estando el alfiler de la primera niña en esta dirección — el suyo ha caído en la misma — y ha pedido "a derechas". Si, por el contrario, ha pedido "a izquierdas" sólo gana si estando el alfiler original así — el suyo ha caído así — (Elisa Sanz. 54 años. Ibdes).

3.5.2. La otra modalidad consiste en montar un alfiler sobre otro empujándole por turno una y otra niña. (Elisa Sanz. 54 años. Ibdes)



En cualquiera de los dos casos la ganadora se lleva su alfiler más el de la otra niña.

4. Juegos escénicos.— Representan un asunto breve. Su acción no tiene que ver con el teatro popular, pero se desarrollan con cierto aparato declamatorio.

4.1. *Corro*.— Juego de niñas que se cogen de la mano y dan vueltas. Cantan romances y letrillas. Hemos recogido numerosas versiones que son ya las clásicas de "El patio de mi casa", "La viudita del conde Laurel", "El mozo viejo", "El corro chirimbolo", "Viva la media naranja", "La chata Berengüela", "Al corro la patata"... Otras representaciones escénicas son: "Al jardín de la alegría", "El señor don Gato", "Pase

misí, pase misá", "Teresa, la marquesa", "En el fondo del mar, Matarile"... Costumbre de los niños riojanos es echar suertes o "donar para ver quién "se la queda". Hacen un corro y un niño/a va contándolos con la mano a la vez que canta un romancillo:

Una, dola,
tela, catola,
quina, quinete,
estaba la reina
en su gabinete,
apagó el candil,
candil, candol,
cuenta las veinte,
que las veinte son.

En Cornago a este juego le llaman "a pillar" y se dice:

don, don,
bastón,
quitipón,
camisa y camisón.

Al que le "pillan" se sale del corro. (Ignacio Peña Jiménez. 8 años-Cornago).

"El cuelgachorizos" es una variedad del juego de "a pillar", pero cuando van a pillar a un niño se sienta y tiene que levantar los pies hasta que se "pille" al último jugador (M^a. Pilar Olarte. 9 años-Cornago).

La "gallina ciega" es un juego de tiento y variedad de corro pero tapándole los ojos al que "la queda". Se le pone en medio del círculo y se le pregunta:

— gallinita ciega
¿qué se te ha perdido?

— Una aguja y un dedal

— Pues date tres vueltas y lo encontrarás.

Se le dan las tres vueltas e intenta coger a alguien a quien tentándolo habrá de reconocer.

Otros juegos de niños son: el del "higuillo" que consiste en coger con la boca un higo que pende de una cuerda. Si alguno lo quería coger con la mano se le golpeaba con un palo y se le cantaba:

al higuillo, al higuillo,
a abrir boca,
que al que alargue la mano,
pilla la tranca.

El "tapabullero" en que un niño toma barro y lo lanza contra el suelo abriendo un agujero y gritando: "Tapabullero, tapa este agujero" que los otros niños tapaban con arcilla.

El "pilocho" o "tala" que se juega con dos palos de distinto tamaño. "España declaró la guerra".

El "Pinpinigo" donde se cantaba:

Zapatito, coloradito,
¿quién te ha puesto tan majito?
Jesucrito

Así tan verdadera como la cera.

(Anunciación Pérez Lacarra-adulto-Cornago).

Algunos juguetes riojanos reciben los siguientes nombres:

- el molinete se llama "Corecalles" en Cervera del Río Alhama y "pajarillo" en Logroño.
- el silbato, "chuflete" en Cervera.
- el "rilete" o "rodancha" de Cervera se hacía con una chapa circular de hojadelata con dos agujeros en el centro por donde se pasaba una cuerda que se anudaba por sus dos extremos que se tiraba y se aflojaba obligándola a dar vueltas; a veces, se hacía con botones (Anunciación Pérez Lacarra-adulto-Cornago).
- la muñeca, "mocharra" en Aldeanueva de Ebro.
- "Ranueco" en Arnedo y "pichete" en Cervera a un juguete que se hace con media cáscara de nuez, una cuerda tensa y una cañita atravesada en la cuerda para que produzca un sonido parecido al del canto de la rana. Se ha comparado con el "refilando" catalán.

Juegos de mayores han sido o son: Los bolos (jugados por hombres y mujeres), la "uta", la "calva", la "chueca", la "soga", los "naipes" (sobre todo las mujeres), carreras, cortar troncos, etc.

CONCLUSIONES

Podemos observar que los juegos de lanzamiento sólo son propios de chicos y las niñas no intervienen, al igual que ocurre con algunos de destreza, si bien los niños sí juegan al tejo, pero siempre a hurtadillas de las niñas.

También es curioso observar que los niños conservan mejor la tradición del juego entre ellos, que entre los mayores, aunque algunos cambios se deban a factores externos: los maestros les enseñan otros juegos; los veraneantes, procedentes de otras zonas, traen otros juegos, que pueden rastrearse, inclusive en ciertas palabras de las tonadillas, conociéndose a qué región pueden pertenecer; o simplemente, los medios de comunicación.

Los adultos observan que los niños "juegan determinados juegos a temporadas" olvidándolos después y vueltos a resucitar con la llegada de una nueva estación.

Cornago, localidad cercana a Cervera del Río Alhama, conserva un gran número de juegos infantiles.

BIBLIOGRAFIA

Serra Boldú, Valerio: Folklore infantil-Barcelona. Ed. Alberto Martín. Folklore y Costumbres de España, II (Dirigido por Carreras y Condi) 1944. pp. 535-608.

Informantes de Cornago (Logroño).